ASCAP

ASCAP
Agjencia e Sigurimit të Cilësisë së Arsimit Parauniversitar

MODUL KURRIKULAR

Kurrikula në Bazë Shkolle në Arsimin e Mesëm të Ulët

EDUKIMI PËR JETËN DHE PUNËN

Koordinator: Edlira Sina

www.ascap.edu.al

2026

"Gabimi nuk është dështim, por pjesë e procesit.

Vlera jote nuk matet me atë që di përmendësh,

por me atë që je i aftë të krijosh me duart dhe mendjen tënde."

HYRJE

Në shoqërinë bashkëkohore, puna nuk është vetëm një mjet për sigurimin e ekzistencës, por edhe një detyrim moral dhe burim i progresit njerëzor. Ajo përfaqëson formën më të lartë të aktivitetit për zhvillimin e një personaliteti krijues, të lirë dhe demokratik. Për këtë arsye, edukimi i dashurisë ndaj punës dhe zhvillimi i shprehive elementare punuese duhet të nisë që në moshën e hershme të arsimit fillor.

Ky modul, i titulluar **"Krijoj, zbuloj, ndërtoj – edukimi për jetën dhe punën"**, vjen si një përgjigje ndaj sfidave të shekullit XXI, ku teknologjia shpesh e largon fëmijën nga aktiviteti fizik dhe proceset krijuese manuale. Përmes qasjes **STEAM** (Shkencë, Teknologji, Inxhinieri, Art dhe Matematikë), ne synojmë të transformojmë konceptin tradicional të punës në një përvojë të integruar dhe frymëzuese.

Puna si mjet edukimi

Futja e elementeve të punës në jetën e nxënësit, fillimisht përmes lojës dhe më pas përmes projekteve inxhinierike, ka një rëndësi të veçantë pedagogjike. Studimet e fiziologjisë moderne argumentojnë se puna praktike:

- **Përmirëson koordinimin motorik:** Përmes veprimeve manipuluese dhe përdorimit të veglave.
- **Forcon organizmin:** Veçanërisht kur aktivitetet zhvillohen në natyrë, nën ndikimin e faktorëve natyrorë.
- **Zhvillon sistemin nervor:** Duke ushtruar analizatorët vizualë, auditivë dhe të lëkurës gjatë procesit të krijimit.

Vizioni i edukimit për punën në shekullin XXI

Ne po e zhvendosim edukimin për punën nga një koncept i thjeshtë dhe teknik i "mësimit të një zanati", në një komponent thelbësor dhe të pazëvendësueshëm të **zhvillimit të karakterit**.

Në këtë rrugëtim, puna nuk shihet më si një veprim mekanik, por si një laborator ku nxënësi teston kufijtë e vetes dhe kupton se inteligjenca pa vullnet mbetet një potencial i pashfrytëzuar.

Qëllimi ynë final mbetet formimi i një individi të përgjegjshëm, të pavarur dhe këmbëngulës. Por, në dallim nga metodat tradicionale, ky individ i ri është i pajisur me mjete të reja psikologjike dhe praktike:

- **Vetëdisiplina:** Ai di si të organizojë kohën, mjetet dhe energjinë e tij për të shkuar drejt një qëllimi, pa pasur nevojë për mbikëqyrje të vazhdueshme.
- **Qëndrueshmëria:** Përmes procesit inxhinierik, ai e ka kalitur veten me "shijen e dështimit konstruktiv". Ai nuk thyhet kur gjërat nuk shkojnë sipas planit; përkundrazi, ai di të analizojë gabimin, të modifikojë strategjinë dhe të provojë përsëri me më shumë pjekuri.

Në epokën e digjitalizimit dhe kënaqësisë së menjëhershme, ky modul kthen vëmendjen te **vlerat e prekshme**. Duke punuar me duar, duke transformuar kartonin, drurin apo tokën, nxënësi rizbulon lidhjen organike me materien dhe ndjen peshën reale të krijimtarisë së tij. Në fund të fundit, **edukimi për punën është edukim për jetën**. Ai synon të kultivojë një njeri të lirë, i cili e sheh punën jo si një detyrim të huaj apo një barrë sociale, por si shprehjen më të lartë të potencialit të tij njerëzor. Ne aspirojmë të formojmë qytetarë që e gjejnë dinjitetin te procesi i krijimit dhe kënaqësinë te rezultati i arritur me mund.

Duke i pajisur nxënësit tanë me dashurinë për punën dhe etikën e përpjekjes, ne po u japim atyre "çelësin" më të sigurt për një të ardhme të suksesshme dhe një jetë me kuptim.

Nga loja te edukata e punës: Në klasat e arsimit të mesëm të ulët, puna organizohet kryesisht në grupe. Ky bashkëpunim nxit iniciativën, kujdesin dhe forcimin e vullnetit. Ndërsa në moshën parashkollore puna është e nënshtruar ndaj lojës, në moshën shkollore nxënësi fillon të diferencojë aktivitetin e pavarur punues, duke marrë përgjegjësi për produktin final. Edukimi i punës përmes këtij moduli synon:

- ✓ **kultivimin e dashurisë dhe respektit** për punën dhe rezultatet e krijimtarisë njerëzore.
- ✓ **zhvillimin e shprehive elementare** të përdorimit të materialeve dhe veglave.
- ✓ **njohjen me profesionet** dhe mjediset e punës, duke i ndihmuar nxënësit të orientohen drejt së ardhmes.
- ✓ **kalitjen e karakterit** përmes procesit inxhinierik, ku dështimi shihet si mundësi për përmirësim (qëndrueshmëria).

Ky modul nuk është thjesht një seri mësimore, por një udhëtim ku nxënësit zbulojnë se përmes punës së tyre mund të transformojnë idetë në realitet, duke fituar dinjitet dhe kënaqësi individuale. Edukimi për punën, në fund të fundit, është edukimi më i mirë për vetë jetën.

KURRIKULA NË BAZË SHKOLLE

Titulli i modulit: "Krijoj, zbuloj, ndërtoj – edukimi për jetën dhe punën"

Fusha: Teknologji dhe TIK / Shkencat e natyrës (qasja STEAM)

Klasa: VI/VII-AMU

1. QËLLIMI I MODULIT

Moduli mbështetet në ligjin për Arsimin Parauniversitar dhe Kornizën Kurrikulare të Shqipërisë, duke synuar zhvillimin e kompetencave kyçe të nxënësit. Qëllimi kryesor është edukimi i nxënësve me shprehitë punuese dhe kultivimi i dashurisë ndaj punës përmes qasjes STEAM. Në shoqërinë demokratike, puna është burim ekzistence dhe progresi, ky modul synon që përmes projekteve praktike, nxënësi të kalojë nga imitimi i thjeshtë drejt krijimtarisë së pavarur. Moduli ndihmon në forcimin e vullnetit, karakterit dhe koordinimit motorik, duke nxitur njëkohësisht mendimin kritik dhe inxhinierik që në moshë të hershme.

2. PËRMBAJTJA E MODULIT

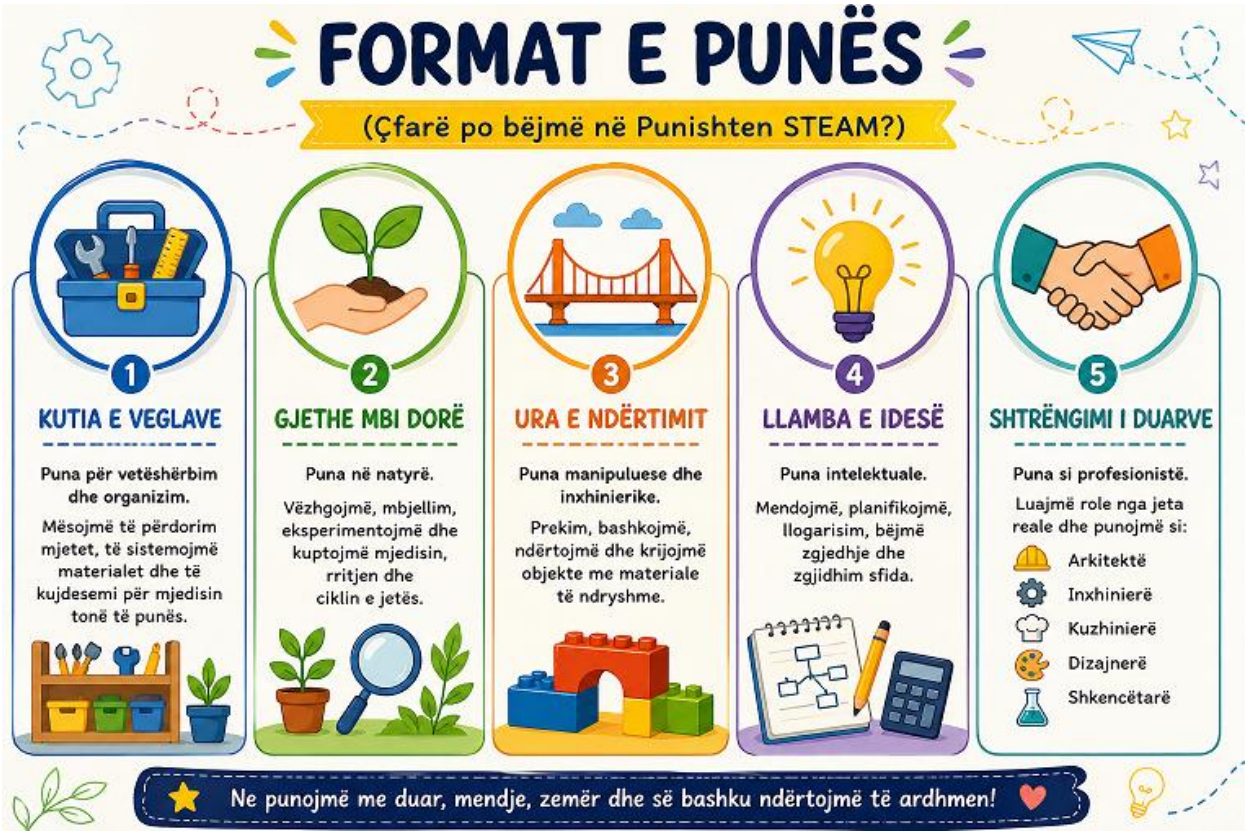
Në këtë modul, nxënësi kalon nga roli i një vëzhguesi pasiv në atë të një **"zgjidhësi aktiv të problemeve"**. Përmes pesë formave themelore të punës (vetëshërbimi, puna në natyrë, puna manipuluese, puna intelektuale dhe përfshirja në punët e të rriturve), nxënësi zbulon se puna nuk është thjesht një detyrë, por një mjet për të shprehur kreativitetin dhe për të kalitur vullnetin.

Çfarë mëson nxënësi përmes këtij moduli?

- **Procesin e dizajnit inxhinierik (PDI):** Nxënësi mëson të ndjekë hapat:
  Pyet → imagjino → planifiko → krijo → testo → përmirëso

Kjo i mëson ata se dështimi është thjesht një hap drejt suksesit.

- **Zotërimin e mjeteve dhe materialeve:** Nxënësi fiton shprehi praktike në përdorimin e veglave, mjeteve të punës dhe njohjen e vetive fizike të materialeve (druri, kartoni, plastika, mbetjet organike).
- **Mentalitetin e rritjes:** Nxënësi mëson të vlerësojë përpjekjen dhe strategjinë mbi talentin e lindur, duke kuptuar se vullneti është një "muskul" që zhvillohet me ushtrim.



Lidhja me fushat e tjera dhe jetën reale

Lidhja me jetën e përditshme: Moduli i përgatit nxënësit për punët shtëpiake (mirëmbajtja e mobilieve), menaxhimin e financave personale dhe kujdesin për mjedisin. Ai shërben si një urë drejt orientimit profesional, duke i njohur ata me profesionet e inxhinierisë, arkitekturës, agronomisë dhe dizajnit.

Lidhja me çështjet globale: Nxënësit ballafaqohen me sfidat e **zhvillimit të qëndrueshëm (SDGs)**, si riciklimi i mbetjeve, kursimi i ujit dhe reduktimi i ndotjes, duke i parë këto jo si teori, por si probleme që mund t'i zgjidhin përmes punës së tyre.

Përfitimet afatgjata:

Në përfundim, ky modul lufton dy fenomenet negative të moshës për kohën "moderne" te cilat janë:

- ✓ **kënaqësia e menjëhershme**, përmes projekteve që kërkojnë kohë dhe durim;
- ✓ **mungesa e autonomisë**, duke u dhënë lirinë të projektojnë zgjidhjet e tyre.

Nxënësi del nga ky modul me një etikë të lartë pune dhe me besimin se mund të transformojë mjedisin rreth tij përmes veprimit të vetëdijshëm.

Moduli është i rëndësishëm për zhvillimin e personalitetit të nxënësit. Nxënësi mëson të ndërtojë ura lidhëse midis *teorisë dhe praktikës*.

Temat kryesore përfshijnë:

- ✓ **Zbulimi i materialeve:** Njohja me vetitë e lëndëve (druri, tekstili, materialet e riciklueshme).
- ✓ **Elementet e inxhinierisë:** Projektimi i modeleve të thjeshta dhe përdorimi i veglave të punës.
- ✓ **Bota e profesioneve:** Njohja me zejet, bujqësinë dhe industrinë përmes vizitave dhe simulimeve.
- ✓ **Lidhja me jetën e përditshme:** Trajtimi i punës si detyrim shoqëror dhe mjet për mbrojtjen e mjedisit (puna në natyrë).

Moduli integrohet me matematikën (matjet), shkencën (vetitë e materialeve) dhe artin (dizajni i produkteve).

VEPRIMTARITË PRAKTIKE

I: ZBULIMI DHE EKSPLORIMI

Fokusi: Shkenca dhe vëzhgimi natyror.

- ✓ Ekskursion në mjedisin rreth shkollës. Mbledhja e "thesareve" (gurë, degë, gjethe, dhe mbetje plastike/metale).
- ✓ Laboratori i materialeve: Testimi i fortësisë, elasticitetit dhe përshkueshmërisë së ujit për materialet e mbledhura.
- ✓ Klasifikimi i materialeve: Krijimi i një "shtatëzënësi të materialeve" (tabelë ku nxënësit kategorizojnë materialet sipas përdorimit të mundshëm inxhinierik).

II: INXHINIERIA E THJESHTË

Fokusi: Zgjidhja e problemeve dhe mendimi kritik.

- ✓ Sfida e urës: Ndërtimi i një ure me shkopinj akulloreje që duhet të mbajë një peshë të caktuar (p.sh. 1kg).
- ✓ Sistemi i vaditjes: Projektimi i një maketi për kopshtin e shkollës duke përdorur parimin e enëve komunikuese ose rënies së lirë të ujit.
- ✓ Testimi dhe Përmirësimi: Nxënësit testojnë prototipet e tyre, identifikojnë pikat e dobëta dhe i rindërtojnë ato (kalitja e vullnetit përmes dështimit konstruktiv).

III: ART DHE DIZAJN

Fokusi: Krijimtaria dhe riciklimi.

- ✓ "Nga mbetje në vlerë": Shndërrimi i shisheve plastike ose kartonit në objekte funksionale për klasën (mbajtëse mjetesh, vazo dekorative).

- ✓ Dizajni i produktit: Përdorimi i elementeve estetike (ngjyra, tekstura), për ta bërë produktin inxhinierik tërheqës për "klientin".
- ✓ Ekspozita e brendshme e klasës: Nxënësit kritikojnë dhe vlerësojnë punët e njëri-tjetrit, duke përdorur gjuhën e mentorimit.

IV: BOTA E PROFESIONEVE

Fokusi: Socializimi dhe orientimi në karrierë.

- "Intervista e javës": Ftohet një zejtar lokal ose prind (marangoz, rrobaqepës, inxhinier), për të treguar hapat e punës së tij.
- Simulimi "Një ditë në punë": Klasa ndahet në "sektorë" (prodhim, marketing, menaxhim) dhe punon për të simuluar një proces pune real.
- Konceptimi i "Hekurudhës së karrierës": Nxënësit skicojnë rrugëtimin që duhet të ndjekin për të arritur një profesion që pëlqejnë.

V: FINALIZIMI DHE PRODUKTI

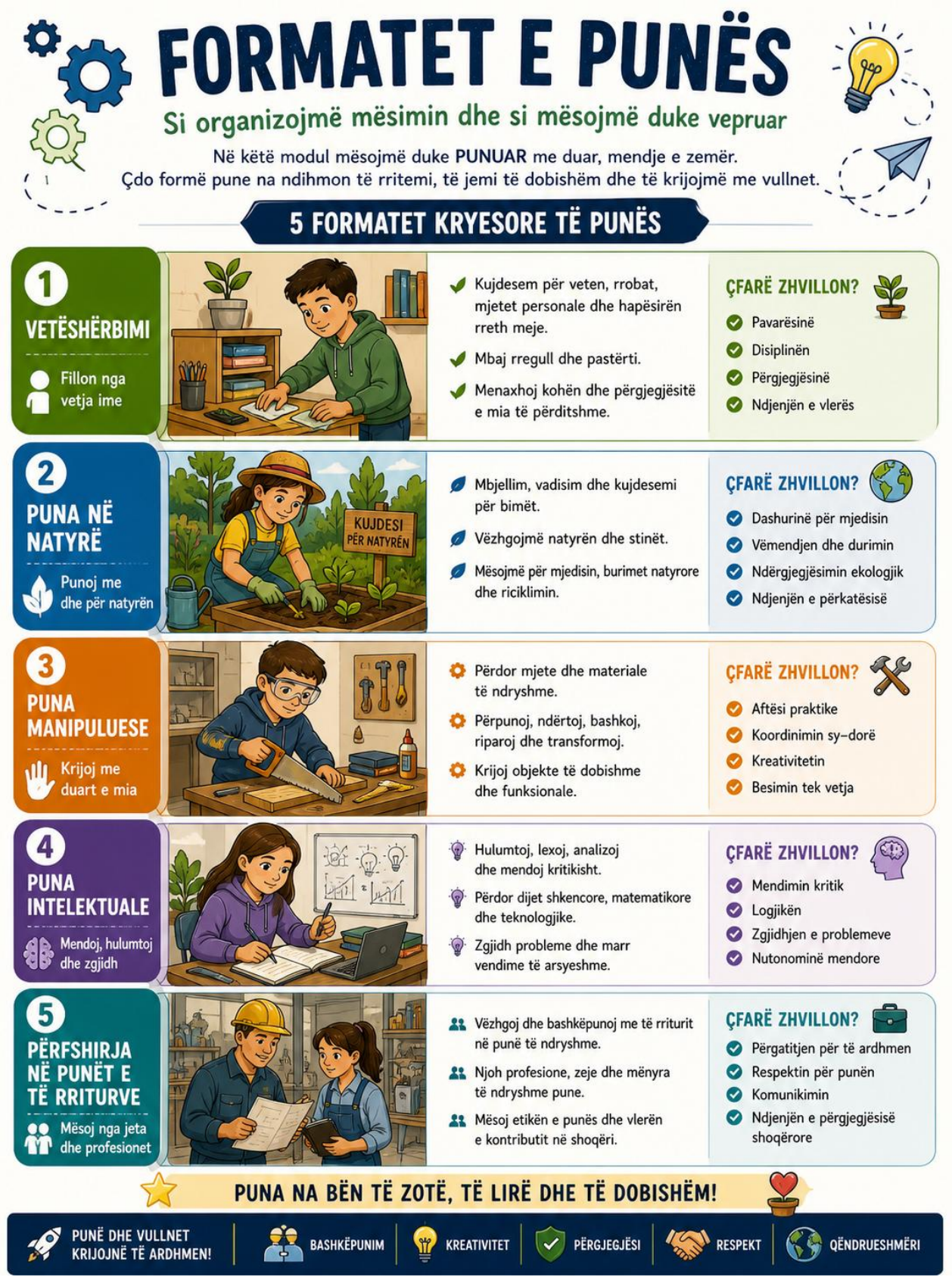
Fokusi: Prezantimi dhe vetëvlerësimi.

- Përfundimi i produktit final (një projekt që integron të gjitha fazat e mëparshme).
- Përgatitja e posterave informues dhe e "Portofolit të Procesit" (skicat, dështimet, sukseset).
- **Panairi STEAM:** Prezantimi final para mësuesve, prindërve dhe nxënësve të tjerë.

TEMATIKAT DHE TEMAT E MODULIT: "KRIJOJ, ZBULOJ, NDËRTOJ"

Tematikat	Temat konkrete	Fokus i vullnetit
I: Zbulimi	1. Detektivi i materialeve 2. Mesazhi në shishe (Eko)	**Vëzhgimi & durimi:** Mësimi i kënaqësisë së vonuar përmes natyrës.
II: Inxhinieria	3. Sfiduesit e gravitetit 4. Inxhinierët e ujit (Filtri) 5. Makina me ajër	**Qëndrueshmëria:** Përballja me dështimin e prototipit të parë.
III: Art & Dizajn	6. Ndriçimi krijues (Abazhuri) 7. Mobilieri i vogël 8. Kopshti vertikal	**Saktësia:** Kujdesi ndaj detajeve dhe estetikës së punës.
IV: Profesionet	9. Restauruesi i mobilieve 10. Mastershef i shëndetshëm 11. Agjencia e arkitekturës	**Përgjegjësia:** Puna me role dhe vlera e shërbimit ndaj tjetrit.

V: Finalizimi	Përgatitja e portofolit dhe panairi STEAM	**Prezantimi:** Komunikimi i rrugëtimit dhe vetëvlerësimi.



3. KLASA/T KU MUND TË ZHVILLOHET MODULI

Klasat: **VI dhe VII** (AMU).

4. MËSUESIT QË MUND TA ZHVILLOJNË MODULIN

- Prioritet kanë mësuesit e fushës së **Teknologjisë dhe TIK-ut, si dhe të Arteve.**
- Mund të zhvillohet edhe nga mësues të **Shkencave të Natyrës** (Fizikë/Biologji, Kimi), që kanë trajnim në qasjen STEAM.
- Shkolla ka fleksibilitet të përzgjedhë mësuesin që demonstron aftësi praktike dhe metodologji aktive në mësimdhënie.

5. KOHËZGJATJA E MODULIT

35 orë mësimore, 1 orë në javë përgjatë një viti shkollor.

6. REZULTATET E TË NXËNIT

Në përfundim të këtij moduli, nxënësi do të jetë i aftë të demonstrojë arritjet e mëposhtme, të ndara sipas veprimtarive:

I. Zbulimi dhe eksplorimi (materialet dhe natyra)

Identifikon dhe klasifikon materialet natyrore dhe artificiale në mjedisin e tij, bazuar në vetitë e tyre fizike (fortësia, përshkueshmëria, elasticiteti).

Shpjegon procesin e dekompozimit dhe ndikimin e mbetjeve njerëzore në ekosistem, duke treguar kujdes për mjedisin përmes punës në natyrë.

Demonstron durim dhe përqendrim gjatë vëzhgimeve shkencore afatgjata.

II. Inxhinieria e thjeshtë (ndërtimi dhe produkti)

Zbaton hapat e Procesit të Dizajnit Inxhinierik (PDI) për të zgjidhur një problem praktik.

Ndërton struktura dhe makete funksionale (kulla, filtra, makina) duke përdorur parimet bazë të fizikës dhe matematikës.

Përmirëson produktin e tij pas testimit, duke treguar qëndrueshmëri dhe vullnet, si dhe duke mos u dorëzuar para dështimit të parë.

III. Art dhe dizajn (krijimtaria funksionale)

Përdor teknika të ndryshme të përpunimit të kartonit, drurit dhe materialeve të ricikluara, me saktësi dhe estetikë.

Integron elementet artistike me ato funksionale për të krijuar objekte të dobishme për klasën apo shtëpinë.

Vlerëson pastërtinë dhe rregullin në vendin e punës si pjesë të etikës dhe shprehive punuese.

IV. Bota e profesioneve (simulimi dhe jeta e përditshme)

Riparon dhe mirëmban pajisje ose mobilie të thjeshta, duke kuptuar vlerën ekonomike të restaurimit kundrejt konsumizmit.

Planifikon një proces pune (si p.sh. përgatitja e një vakti), duke llogaritur kostot, kohën dhe burimet e nevojshme.

Bashkëpunon në grup duke marrë role specifike profesionale (arkitekt, inxhinier, menaxher), dhe duke respektuar kontributin e secilit anëtar.

V. Rezultatet e përgjithshme (kompetencat e vullnetit)

Menaxhon emocionet e dështimit dhe i kthen ato në hapa drejt përmirësimit.

Kalon nga kënaqësia e menjëhershme (loja), te kënaqësia e vonuar, (përfundimi i një projekti kompleks).

Reflekton në mënyrë kritike mbi punën e tij, duke identifikuar pikat e forta dhe fushat ku ka nevojë për më shumë ushtrim vullneti.

Këto rezultate shërbejnë si bazë për vlerësimin formues. Gjatë modulit, mësuesi duhet të kërkojë dëshmi (në portofol ose vëzhgim), që nxënësi po i përmbush këto kritere jo vetëm në teori, por përmes veprimeve konkrete.

LEGJENDA E SIMBOLEVE

Moduli: "Krijoj, zbuloj, ndërtoj – edukimi për jetën dhe punën"

Këto simbole do të të udhëheqin në çdo aktivitët e projekt.
Çdo simbol ka një kuptim dhe të ndihmon të mendosh, të krijosh dhe të rritesh!

1

SHKENCË (S)
Eksplorim

Vëzhgojmë, pyesim, eksperimentojmë dhe zbulojmë ligjet e natyrës.

2

TEKNOLOGJI (T)
Mjete & Zgjidhje

Përdorim teknologjinë dhe mjetet digjitale për të kërkuar, analizuar dhe krijuar zgjidhje.

3

INXHINIERI (E)
Ndërtim & Përmirësim

Projektojmë, ndërtojmë modele dhe i përmirësojmë vazhdimisht për rezultate më të mira.

4

ART (A)
Dizajn & Estetikë

I japim formë ideve tona me ngjyra, forma e stil, duke krijuar bukuri dhe funksion.

5

MATEMATIKË (M)
Matje & Saktësi

Matim, llogarisim, përdorim numrat dhe format për të qenë të saktë dhe të suksesshëm.

6

NATYRA & MJEDISI
Kujdes & Qëndrueshmëri

Respektojmë natyrën, përdorim burimet me kursim dhe mendojmë për një botë më të pastër.

7

PUNË PRAKTIKE
Veprim me duar

Punojmë me materiale e vegla, zbatojmë idetë tona dhe krijojmë me duart tona.

8

IDE & MENDIM KRITIK
Mendo & Pyes

Gjenerojmë ide, bëjmë pyetje, analizojmë dhe marrim vendime të zgjuara.

9

TESTIM & PËRMIRËSIM
Provo & Përmirëso

Testojmë idetë tona, mësojmë nga gabimet dhe i përmirësojmë derisa të arrijmë suksesin.

10

SUKSES & ARITJE
Rezultati & Krenaria

Festojmë rezultatet tona, jemi krenarë për punën dhe vazhdojmë drejt qëllimeve të reja.

SI TË PËRDORËSH KËTO SIMBOLE?

Kërko simbolin në çdo aktivitet.

Kupto çfarë do të bësh dhe pse është e rëndësishme.

Përdor mjetet, materialet dhe njohuritë e tua.

Vlerëso punën tënde dhe gjej çfarë mund të përmirësosh.

Arrit qëllimin dhe kalo në sfidën e radhës!

Punojmë me mend,
krijojmë me zemër,
ndërtojmë për të ardhmen!

UNË MËNDOJ • UNË KRIJOJ • UNË NDËRTOJ

UNË BËJ, UNË JAM!

STEAM • KREATIVITET • DISIPLINË • VULLNET • PËRGJEGJËSI

7. VEPRIMTARITË PRAKTIKE

Plani i veprimtarive/aktiviteteve i organizuar në formë tabelare, i ndarë sipas fazave dhe orëve përkatëse:

Fazat	Orët	Tematikat	Aktivitetet Kryesore
I. Zbulimi	1 - 5	Eksplorimi i materialeve	Eksplorimi i materialeve në natyrë; Klasifikimi i tyre sipas fortësisë, qëndrueshmërisë dhe përdorimit.
II. Inxhinieri e thjeshtë	6 - 12	Ndërtimi i modeleve	Ndërtimi i strukturave praktike si: urë me shkopinj druri ose sistem vaditjeje për kopshtin e shkollës.
III. Art dhe dizajn	13 - 19	Riciklimi kreativ	Krijimi i produkteve të dobishme; Shndërrimi i mbetjeve në vepra arti ose mjete pune funksionale.
IV. Profesionet	20 - 25	Takimi me punën	Intervista me zejtarë ose prindër; Simulimi i një "dite pune" brenda ambientit të klasës.
V. Finalizimi	26 - 35	Prezantimi	Përfundimi i produktit final; Përgatitja e materialit prezantues dhe ekspozimi i punimeve.

Plani ndjek një rrjedhë logjike, duke filluar nga kuptimi i lëndës së parë deri te zbatimi i saj në profesionet e jetës reale dhe produktin përfundimtar.

Faza 1: Zbulimi i materialeve dhe natyra (5 orë)

Fokusi: Shkenca dhe vëzhgimi.

Veprimtaria	Përshkrimi i Shkurtër	Rezultati
Ekspedita e detektivit	Mbledhja e materialeve në terren (gurë, degë, plastikë).	Aftësia e selektimit të lëndës së parë.
Laboratori i vetive	Testimi i përshkueshmërisë, elasticitetit dhe peshës.	Katalogu i parë i vetive fizike.
Eksperimenti i dekompozimit	Groposja e materialeve në "Kutitë e Tokës".	Fillimi i ditarit të biodegradimit.

Faza 2: Inxhinieria e thjeshtë (7 orë)

Fokusi: Shkenca dhe zgjidhja problemore

- **Sfida e kullës (Graviteti):** Ndërtimi me makarona dhe spango. Mësohet rëndësia e bazës dhe stabilitetit përmes dështimit të kontrolluar.
- **Fabrika e filtrimit:** Krijohet një sistem pastrimi me shtresa (rërë, guralecë, qymyr).

- **Energjia në lëvizje:** Ndërtimi i makinave me tullumbace për të kuptuar forcën shtytëse (Ligji i 3-të i Njutonit).

Faza 3: Art, dizajn dhe riciklim (7 orë)

Fokusi: Kreativiteti dhe funksionaliteti

1. **Drita dhe struktura:** Krijimi i abazhurëve që luajnë me dritëhijet.
2. **Inxhinieria e kartonit:** Ndërtimi i organizuesve me teknikën *slot-and-tab* (pa ngjitës).
3. **Muri i gjelbër:** Ndërtimi i një kopshti vertikal me shishe plastike dhe llogaritja e peshës së ujitjes.

Faza 4: Simulimi i profesioneve (6 orë)

Fokusi: Aftësitë praktike dhe bashkëpunimi

Misioni restaurimi: Një aktivitet me vlerë të lartë ku nxënësit mësojnë se si zmerilimi dhe lyerja e kthejnë në jetë një objekt të vjetër.

Studio e arkitekturës: Ndarja e roleve (arkitekt, inxhinier, dekorator) për të ndërtuar maketin e "Shkollës së Gjelbër". Kjo nxit punën në grup dhe përgjegjësinë individuale.

Faza 5: Produkti final dhe prezantimi (10 orë)

Fokusi: Komunikimi dhe refleksioni

Finalizimi: Perfeksionimi i detajeve estetike dhe teknike të maketeve.

Dokumentimi: Krijimi i "Portofolit të procesit". Është e rëndësishme të tregohen **dështimet** po aq sa sukseset.

Panairi STEAM: Prezantimi publik. Nxënësit nuk tregojnë vetëm objektin, por shpjegojnë procesin shkencor dhe inxhinierik pas tij.

Pikat e forta të këtij planifikimi:

- **Ndërdisiplinariteti:** Lidh mjedisin me fizikën, artin dhe sipërmarrjen.
- **Mendimi kritik:** Përmes eksperimenteve si filtrimi dhe dekompozimi, nxënësit pyesin "pse" dhe "si".
- **Ekologjia:** Ka një fokus të fortë te riciklimi dhe biodegradimi, duke rritur ndërgjegjësimin mjedisor.

Veprimtaritë janë planifikuar për **35 orë mësimore**, të ndara në pesë tematika kryesore:

Tematika I: Zbulimi i materialeve dhe natyra (5 orë)

"Ekspedita e detektivit". Nxënësit dalin në terren për të mbledhur materiale (gurë, degë, mbetje plastike). Mësojnë vëzhgimin dhe selektimin e lëndës së parë.

"Laboratori i vetive". Testimi praktik i materialeve: përshkueshmëria e ujit, djegshmëria (nën mbikëqyrje), elasticiteti dhe pesha. Krijimi i katalogut të parë të vetive.

"Eksperimenti i dekompozimit". Groposja e materialeve të ndryshme në "Kutitë e Tokës" për të studiuar biodegradimin. Fillimi i ditarit të vëzhgimit afatgjatë.

Tematika II: Inxhinieria e thjeshtë (7 orë)

"Sfida e kullës (Graviteti)". Ndërtimi i kullave me makarona dhe spango. Testimi i stabilitetit dhe dështimi i kontrolluar për të mësuar përmirësimin e strukturës.

"Fabrika e filtrimit". Ndërtimi i filtrave të ujit me shtresa natyrore (rërë, guralecë, qymyr). Nxënësit eksperimentojnë me radhën e shtresave deri në pastrimin e ujit.

"Energjia në lëvizje". Ndërtimi i makinave me tullumbace. Puna manuale me akset, rrotat dhe forcën shtytëse të ajrit. Gara e parë inxhinierike.

Tematika III: Art, dizajn dhe riciklim (7 orë)

"Drita dhe struktura". Projektimi i një abazhuri tavoline. Përdorimi i thuprave ose letrës për të krijuar efekte drite dhe hijeje.

"Inxhinieria e kartonit". Ndërtimi i organizuesve të mjeteve për klasën. Nxënësit përdorin teknika prerjeje dhe montimi pa ngjitës (slot-and-tab).

"Muri i gjelbër (kopshti vertikal)". Shndërrimi i shisheve plastike në vazo të varura. Llogaritja e peshës dhe montimi i sistemit të ujitjes në murin e klasës.

Tematika IV: Simulimi i profesioneve dhe jeta (6 orë)

"Misioni restaurimi". Punë praktike me mobilie të vjetra (pastrim, zmerilim, lyerje). Nxënësit përjetojnë procesin e rikthimit në jetë të një objekti.

"Studio e arkitekturës". Punë në grupe me role (arkitekt, inxhinier, dekorator) për ndërtimin e një maketi "shkolla e gjelbër".

Tematika V: Produkti final dhe prezantimi (10 orë)

"Finalizimi i projektit". Përfundimi i detajeve të fundit të maketeve dhe objekteve të krijuara gjatë vitit.

"Dokumentimi i rrugëtimit". Përgatitja e posterave dhe Portofolit të Procesit (skicat, dështimet, sukseset).

"Panairi STEAM". Ekspozitë e hapur ku nxënësit prezantojnë punët e tyre para komunitetit të shkollës, duke shpjeguar "si-në" dhe “pse-në” e punës së tyre.

8. METODOLOGJIA E ZBATIMIT:

Gjatë të gjitha orëve, mësuesi ndjek ciklin **STEAM**:

1. **Sfidimi:** Prezantimi i problemit.
2. **Kërkimi:** Diskutimi i ideve.
3. **Veprimi:** Puna praktike.
4. **Reflektimi:** Çfarë mësuam nga dështimi?

Përgjatë veprimtarive në 10 minutat e fundit të çdo ore praktike i dedikohen **"etikës së punës"** – pastrimit të mjedisit, organizimit të veglave, mjeteve dhe vetëshërbimit.

SHEMBULLI I NJË ORE TË ZHVILLUAR (Model për mësuesin)

Tema: *"Ura e këmbënguljes"*

Rezultati: *Ndërtimi i një ure që mban një peshë të caktuar duke përdorur parimet bazë të inxhinierisë.*

Hapat e zhvillimit:

1. ***Pyetje-diskutim (5 min.):*** *Si mund t'i lidhim dy anët e një hapësirë 30cm duke përdorur vetëm shkopinj akulloreje?*
2. ***Imagjino & planifiko (10 min.):*** *Nxënësit vizatojnë skicën e parë. Mësuesi nuk jep zgjidhje, vetëm pyet: "Ku mendoni se është pika më e dobët e kësaj skice?"*
3. ***Krijimi (20 min.):*** *Punë praktike në grupe.*
4. ***Testimi (10 min.):*** *Vendosja e peshave. Nëse ura thyhet, nxënësit nuk penalizohen, por duhet të shënojnë në ditar: "Pse u thye? Ku filloi krisja?"*
5. ***Përmirësimi (Në orën pasardhëse):*** *Rindërtimi bazuar në dështimin e parë.*

LISTA E MJETEVE:

Për realizimin e plotë, mjafton një fond minimal që përfshin:

Vegla, mjete: Gërshërë (10 palë), Vizore (10 copë), Pistoletë silikoni (2-3 copë), Letër-zmerile.

Materiale konsumi: Ngjitës izolant, spango, tullumbace, makarona (spageti), ngjyra akrilike.

Materiale riciklimi: Kuti kartoni, shishe plastike, mbetje druri (sigurohen nga vetë nxënësit).

MËNYRA E KOMUNIKIMIT

Gjatë këtyre orëve, mësuesi duhet të përdorë shprehje, fraza si:

"Më pëlqen mënyra se si nuk u dorëzuat kur materiali u këput."

"Shiko planin tënd origjinal, çfarë mund të ndryshojmë që kjo pjesë të jetë më e fortë?"

"Nuk ka rëndësi që ura u thye; ajo që vlen është se ju tani e dini saktësisht se çfarë nuk funksionon."

9. PRODUKTI FINAL I MODULIT

Moduli përmbyllet me një **Panair të sipërmarrjes dhe krijimtarisë "STEAM fair"**.

- **Përshkrimi:** Nxënësit, të ndarë në grupe, prezantojnë një projekt praktik (makete, objekte funksionale, ose zgjidhje për një problem të shkollës). Ata duhet të shpjegojnë procesin e punës, materialet e përdorura dhe vlerën që ka produkti i tyre.
- **Vlerësimi:** Kryhet mbi bazën e pjesëmarrjes aktive, portofolit të skicave dhe realizimit të produktit (pa notë, me përshkrim "Realizuar/Nuk është realizuar").

Produkti final i këtij moduli është **"Panairi i Krijimtarisë dhe Inovacionit STEAM"**. Ky aktivitet përmbyllës shërben si një platformë ku nxënësit kalojnë nga roli i nxënësit në atë të "krijuesit" dhe "shpjeguesit" të punës së tyre. Produkti final i modulit duhet të pasqyrojë kulminacionin e të gjithë punës praktike dhe rritjes personale të nxënësit. Produkti final është dëshmia e dukshme e "vullnetit të kalitur".

Komponentët e produktit final:

1. **Ekspozita e projekteve inxhinierike:** Nxënësit do të prezantojnë objektet më të mira të ndërtuara gjatë vitit (maketin e shkollës së së ardhmes, makinën me ajër, sistemin e filtrimit ose kopshtin vertikal). Çdo objekt shoqërohet me një fletë-teknike që shpjegon parimet STEAM të përdorura.
2. **Portofoli i procesit (dëshmia e vullnetit):** Ky është komponenti më i rëndësishëm i vlerësimit. Portofoli nuk përmban vetëm punët e bukura, por edhe:
   - Skicat fillestare dhe planet e punës.
   - Fotografitë e prototipave që dështuan.
   - **"Ditarin e reflektimit"**, ku nxënësi ka përshkruar se si i ka kapërcyer vështirësitë dhe çfarë ka mësuar nga dështimet.
3. **Prezantimi "Si-ja e punës":** Nxënësit (në grupe ose individualisht) do të mbajnë një prezantim të shkurtër 3-minutësh përpara vizitorëve (mësuesve, prindërve ose nxënësve të tjerë). Ata nuk do të flasin vetëm për *çfarë* kanë bërë, por kryesisht për *si* e kanë bërë, cilat vegla kanë përdorur dhe si e kanë menaxhuar kohën dhe burimet.

Mënyra e vlerësimit:

- **Për kurrikulën në bazë shkolle:** Nxënësi konsiderohet se e ka përmbushur modulin (vlerësimi "realizuar") nëse ka dorëzuar portofolin e procesit dhe ka marrë pjesë aktive në Panairin Final. Nuk vendoset notë numerike, por jepet feedback përshkrues mbi shprehitë e punës.

Produkti final nuk vlerëson thjesht "bukurinë" e maketit, por aftësinë e nxënësit për të qëndruar besnik ndaj një projekti nga ideja deri te realizimi, duke dëshmuar kështu dashurinë për punën dhe zotërimin e shprehive elementare punuese.

- Sigurohuni që çdo aktivitet të ketë një balancë midis punës fizike dhe asaj intelektuale.
- Inkurajoni nxënësit të shohin gabimet gjatë ndërtimit si mundësi për të mësuar (pjesë thelbësore e STEAM).

10. UDHËZIME PËR VLERËSIMIN E SHPREHIVE PUNUESE TË NXËNËSVE

Ky modul nuk vlerësohet me notë, por me "**dosjen e arritjeve" (Portofoli)**. Mësuesi ndjek këto tri dëshmi, shumë të rëndësishme:

1. **Ditari reflektimit:** Nxënësi shënon pas çdo sfide: *"Çfarë nuk funksionoi dhe si e rregullova?"*
2. **Produkti fizik:** Maketet, makinat, filtrat apo mobiliet e restauruara.
3. **Vëzhgimi i sjelljes:** Përdorimi i rubrikave për bashkëpunimin dhe pastërtinë e vendit të punës.

Portofoli i procesit:

Për çdo orë, nxënësi mban një "**ditar pune"** ku shënon:

- ✓ Çfarë bëra sot?
- ✓ Çfarë vështirësie hasa?
- ✓ Si e zgjidha? (Kjo dokumenton rritjen e vullnetit).

Shumë e rëndësishme përgjatë zhvillimit të veprimtarive, mos ndërhyni menjëherë kur nxënësi dështon. Lërini të "luftojnë" me materialin për 10-15 minuta, ky është momenti kur formohen shprehitë punuese.

Rubrika 1: Vlerësimi i procesit të punës (vullneti dhe këmbëngulja)

Ky vlerësim zhvillohet përmes vëzhgimit të mësuesit gjatë orëve të punës praktike.

Kriteri	Niveli 1 (fillestar)	Niveli 2 (në zhvillim)	Niveli 3 (shembullor)
Përballja me sfidën	Dorëzohet shpejt nëse modeli dështon ose nuk ngjitet.	Kërkon ndihmë menjëherë, por vazhdon punën pas asistencës.	Provon të paktën 2 strategji të ndryshme para se të kërkojë ndihmë.
Menaxhimi i mjeteve	I përdor mjetet pa kujdes dhe nuk i	I përdor mjetet mirë, por ka nevojë për	Përdor mjetet me mjeshtëri dhe organizon vendin e

	pastron pas punës.	kujtesë për pastrimin.	punës në mënyrë autonome.
Bashkëpunimi	Punon i izoluar ose krijon konflikte në grup.	Kontribuon në grup, por ka vështirësi në ndarjen e detyrave.	Ndihmon shokët dhe luan rol aktiv në zgjidhjen e problemeve të grupit.

Rubrika 2: Vlerësimi i portofolit të procesit (mendimi kritik)

Ky vlerësim realizohet duke parë ditarin e punës ose skicat e nxënësit.

Kriteri	Niveli 1 (fillestar)	Niveli 2 (në zhvillim)	Niveli 3 (shembullor)
Dokumentimi	Ka vetëm produktin final, pa skica ose shënime paraprake.	Ka skica, por mungojnë shpjegimet se si ndryshoi plani.	Portofoli tregon qartë evolucionin nga ideja e parë te produkti final.
Reflektimi mbi gabimin	Nuk identifikon dot pse dështoi produkti i parë.	Identifikon gabimin, por nuk di si ta rregullojë.	Shpjegon saktë gabimin dhe hapat që ndërmori për përmirësimin e tij.

VLERËSIMI FINAL (PËR PORTOFOLIN)

Ky modul vlerësohet bazuar në **procesin** dhe **qëndrimin**, jo vetëm nëse produkti është i bukur.

Kriteret	Niveli 1 (fillestar)	Niveli 2 (në zhvillim)	Niveli 3 (shembullor)
Etika e punës	Lë mbeturina dhe nuk kujdeset për mjetet.	Pastron vendin e punës vetëm kur i kërkohet.	Organizon mjetet dhe lë mjedisin më pastër se ç' ishte.
Këmbëngulja	Dorëzohet pas dështimit të parë.	Provon përsëri, por ka nevojë për ndihmë të vazhdueshme.	Analizon gabimin dhe provon vetë zgjidhje të reja.
Cilësia e produktit	Punë e nxituar dhe e pasaktë.	Produkti funksionon, por ka mungesë estetike.	Produkti është funksional, i saktë dhe estetikisht i bukur.
Bashkëpunimi	Nuk punon mirë në grup.	Kontribuon herë pas here në grup.	Ndihmon të tjerët dhe luan rol udhëheqës në grup.

Kur nxënësit plotësojnë “**fletën e punës”**, këmbëngulni që të shënojnë gabimet. Shpesh nxënësit kanë turp të thonë *"dështova"*. Shpjegojuni se te kjo fletë, **gabimi ka më shumë pikë se suksesi**, sepse tregon se kanë menduar dhe kanë provuar diçka të re!

VETËREFLEKTIMI - Në fund të çdo blloku orësh, nxënësi plotëson këtë fletë-reflektimi të shkurtër:

Emri: _____ Data: _____

1. **Sfida e sotme ishte: _____**
2. **Momenti kur desha të dorëzohem ishte: _____**
3. **Mënyra si e zgjidha ishte: _____**
4. **Nëse do ta bëja përsëri, do të ndryshoja: _____**

Elementet e vlerësimit të vullnetit:

Elementi	Çfarë vëzhgon mësuesi?
qëndrueshmëria	A dorëzohet nxënësi kur makarona thyhet apo provon ta ngjisë sërish?
saktësia	A maten akset e makinës me vizore apo bëhen "me sy" (punë e shkelur)?
përmirësimi	A e ndryshon nxënësi dizajnin e filtrit pas provës së parë të dështuar?

11. MJEDISI DHE MATERIALET E NEVOJSHME

Për realizimin me sukses të këtij moduli nuk kërkohet domosdoshmërisht një laborator i shtrenjtë, por një **"kënd krijimtarie"** i mirëorganizuar.

A. Lista e materialeve bazë:

- **Materiale riciklimi:** Kartonë të madhësive të ndryshme, shishe plastike, tapa, rule letre, mbetje tekstile, kopsa.
- **Materiale ndërtimi:** Shkopinj akulloreje, shkopinj bambuje, fije makarona, pambuk, tela të hollë, llastiqe.
- **Mjetet e lidhjes:** Ngjitës letre, pistoletë me silikon (nën mbikëqyrje), ngjitës izolant, spango, kapse letrash.

- **Mjetet e matjes dhe prerjes:** Vizore, metër shirit, gërshërë, thika rrethi (për mësuesin), peshore kuzhine (për testimin e peshave).

B. Organizimi i klasës

Klasa duhet të jetë fleksibël. Tavolinat duhet të grupohen për të lehtësuar bashkëpunimin. Një element kyç është **"Kutia e produkteve të dështuara"** – një vend ku nxënësit lënë punët që nuk funksionuan, për t'u përdorur si referencë ose për pjesë këmbimi, duke i dhënë dështimit një vlerë fizike në klasë.

10. ETAPAT E NJË PROJEKTI "MODEL" (Sipas PDI - Procesit të Dizajnit Inxhinierik)

Mësuesi duhet të ndjekë këtë cikël për çdo sfidë praktike:

1. **Identifikimi i problemit:** "Kopshti i shkollës po thahet sepse harrojmë ta ujitim."
2. **Kërkimi dhe brainstorming:** "Si e zgjidhin këtë fermerët? Çfarë materialesh kemi?"
3. **Planifikimi (skicimi):** Vizatimi i sistemit të ujitjes në letër.
4. **Ndërtimi i prototipit:** Puna me duar *(shprehitë punuese).*
5. **Testimi dhe analiza:** "Pse rrodhi uji nga ana e gabuar?"
6. **Përmirësimi:** Rregullimi i defekteve *(kalitja e vullnetit).*

Ora e fundit e çdo teme duhet të përfshijë detyrimisht 5 minuta "Puna e vetëshërbimit" – pastrimi i vendit të punës dhe organizimi i mjeteve, si pjesë e edukatës së punës.

Produkti final: "Panairi i shpikësve të rinj"

Në fund të modulit, nxënësit zgjedhin një nga këto tema për ta perfeksionuar.

Shembull konkret: *Një grup nxënësish mund të prezantojë* ***"Sistemin inteligjent të kursimit të letrës"*** *(një kuti e dizajnuar prej tyre që ndan letrën që mund të ripërdoret nga ajo që duhet ricikluar), duke shpjeguar:*

Shkencën: *Pse është e rëndësishme për pyjet.*

Teknologjinë: *Si u bë skica në kompjuter ose letër.*

Inxhinierinë: *Si u montua kutia që të jetë e fortë.*

Artin: *Dizajnin tërheqës me mesazhe motivuese.*

Matematikën: *Sa letër kursen shkolla nëse përdoret ky sistem.*

Këto tema e bëjnë modulin "të gjallë" dhe i nxjerrin nxënësit nga rutina e librave, duke i dhënë kuptim shprehjes ***"Mësoj duke bërë"****.*

1. FLETË-PUNE: "DITARI INXHINIERIT"

(Përdoret për çdo sfidë ndërtimi)

Emri/Mbiemri: _____ **Data:** _____

Sfida: _____

I. PLANIFIKIMI (Para punës):

- Cilat materiale do të përdor? (Listo 3 kryesoret):

  _____, _____, _____.

- Skica ime fillestare (Vizatoni shkurtimisht idenë tuaj):

II. TESTIMI (Gjatë punës):

- Çfarë nuk funksionoi në provën e parë?

  _____

- Si e ndryshova planin tim?

  _____

III. REFLEKTIMI (Pas punës):

- Nga 1 deri në 5, sa i kënaqur jam me qëndrueshmërinë e punës sime? [ ]
- Një gjë që mësova sot për vullnetin:

  _____

HARTA E KALITJES SË VULLNETIT
NXËNËSI KRIJUES – "Unë bëj, unë jam"
1 METODOLOGJIA STEAM (SI PUNOJEMË?)
S (Shkenca): Eksplorojmë lëndën.
T (Teknologjia): Përdorim mjetet.
E (Inxhinieria): Ndërtojmë & Përmirësojmë.
A (Arti): Bukuria & Funksioni.
M (Matematika): Matja & Saktësia.
UNË MENDOJ • UNË KRIJOJ • UNË PËRMIRËSOJ
KREATIVITET • DISIPLINË • QËLLIM
2 KATËR FAZAT E RRTJES (ÇFARË BËJMË?)
1 ZBULIMI: Shndërrohemi në detektivë të natyrës.
2 NDËRTIMI: Sfidonim gravitetin dhe fizikën.
3 DIZAJNI: Krijojmë objekte të dobishme për jetën.
4 PROFESIONI: Punojmë si restaurues, arkitektë e kuzhinierë.
3 VLERAT E KARAKTERIT (ÇFARË FITOJMË?)
VETËDISIPLINA: "Unë e menaxhoj kohën time."
QËNDRUESHMËRIA: "Unë nuk dorëzohem kur kulla rrëzohet."
DINJITETI: "Unë jam krenar për punën e duarve të mia."
KURIOZITET • IDE • VEPRIM • PËRMIRËSIM • SUKSES
— UNË BËJ. UNË JAM. UNË LË GJURMË. —